Время тонкой крови

Конспективное изложение книги

Перевод:
Егор Мельников

Создатели

Авторы текста: Дин Шомшек и Сара Рорк
Вселенная **World of Darkness** создана Марком Рейн•Хагеном
Креативный директор: Рич Томас
Производственный менеджер: Мэтт Милбергер
Концепция: Джастин Акилли
Разработчик: Джастин Акилли
Редактор: Эд Холл
Арт-директор: Ричард Томас
Дизайн книги: Паулина Бенни
Внутренние иллюстрации: Майк Данза, Винс Локк и Кристофер Шай
Передняя обложка: Гай Дэвис и Винс Локк
Дизайн обложек: Паулина Бенни

Содержание

От переводчика: О дампирах 4
Глава первая: Дважды проклятые 5
- Трактат Дугласа Нетчёрча 5
- Правила 11

Глава вторая: Враждебный мир 15
Глава третья: Пятно на душе 19
Глава четвёртая: Багровые письмена 29

От переводчика:
О дампирах

Минуту внимания.

Несмотря на сравнительно устоявшееся прочтение слова “dhampir” как “дампир”, в албанском языке (из которого, наряду с румынским, и пошёл этот термин) дифтонг *dh* не имеет ничего общего со звуком *д*. Читается *dh* как межзубное звонкое *з,* родственное английскому *th*: например, этот звук вы слышите в словах ***th****em* и ***th****at.*

Более того, вся первая часть слова “dhampir” происходит от староалбанского “dhëmb”, которое родственно русскому слову “зуб”. Первая буква, как слышим, не имеет ни малейшего отношения к *д.*

Хотя мне не удалось связаться с носителем языка, на вопрос о произношении этого слова ответил венгр, знакомый с русской и румынской фонетикой. По его мнению, букву *r* в самом конце следует произносить нечётко (как нечто среднее между грассирующим французским *р* и мягким русским *рь*). Кроме того, предшествующая ему буква *i* носит сверхкраткий характер, напоминая не столько *и*, сколько быстрый выдох или чрезвычайно короткий звук *ы*.

Я хорошо понимаю, что консультация с носителем венгерского языка не гарантирует правильности информации по албано-румынской фонетике, однако после дополнительных исследований у меня сложилось впечатление, что оригинальное слово “dhampir” должно звучать приблизительно как “зампырь” или хотя бы “зампир”. В чём можно быть уверенным, так это в отсутствии звука *д* в самом начале слова.

Отмечу, что американцы произносят слово “dhampir” как “дэмпир” (с гуляющим ударением на оба слога), однако здесь стоит учитывать ещё два фактора:

• албанское и румынское окончание *-ир/-ырь* в слове “dhampir” звучит для англоговорящего человека совсем иначе, чем окончание *-айр* в слове “vampire”. Это важно отметить потому, что в отличие от сравнительно устоявшегося у нас варианта “дампир”, отклоняющегося от родственного слова “вампир” только в первой букве, американский вариант отличается от “vampire” и первой буквой, и окончанием (сравните: *да́мпи́р* и *вэ́мпайр*). **Выражаясь простым языком**, это не просто замена одной буквы: это действительно разные по звучанию термины.

• американское произношение основано на латинизированной, а не албанской транскрипции (например, по той же причине многие американцы произносят русское имя “Кощей” как “Кэше́й”). Иными словами, произносить слово “dhampir” как “дэмпир” потому, что так его произносят американцы – не более правильно, чем произносить слово “банши” как “бен сидхе” лишь потому, что поначалу его неправильно транскрибировали со староирландского.

По этой причине я взял на себя смелость выбрать тот вариант написания и произношения, который будет звучать для русского уха так же свежо, как для американцев звучит “да́мпи́р” на фоне “вэ́мпайр”.

Далее в этой и других книгах вам встретится вариант *зампырь*. Если у вас есть другие лингвистически оправданные варианты, рад буду увидеть их в комментариях.

Спасибо за внимание!

Глава первая:
Дважды проклятые

Трактат Дугласа Нетчёрча

Приветствую вас, мой бесценный покровитель. Рад и вашему вниманию, мои дорогие коллеги по изучению аномалий. Должен выразить благодарности всем спонсорам, которые позволяли мне заниматься исследованием так называемого “Синдрома тонкой крови” на протяжении последних двух лет, не отрываясь на решение более приземлённых задач.

Несмотря на редкость появления тонкокровных в мире Сородичей, многие уже успели объявить их предвестниками Геенны. Многих волнует вопрос, не заразно ли их проклятие и не может ли слабость крови перейти от уличного сброда к благородным князьям.

Рад объявить, что моё исследование даёт полный ответ на все эти вопросы. И *nota bene*: для сохранения научного подхода к своей работе я буду писать термин “Тонкокровные” со строчной буквы и без кавычек. Я учёный, а не писатель-прозаик. Нагнетание обстановки и ассоциации с мифами о Геенне в контексте моей работы значения не имеют.

Единственная уступка, которую я вынужден сделать в своё работе, заключается в самом использовании эпитета “*тонкая*” *кровь*. По итогам своего исследования я могу с полной ответственностью утверждать, что биологическая плотность, вязкость или, если угодно, густота крови *не* уменьшаются с каждым последующим поколением. Витэ Сородичей, подверженных Синдрому тонкой крови, нисколько не отличается от нашего. Разница состоит в других, куда более интересных аспектах их организма.

И к слову о терминах

Прибегая к определению *тонкокровные*, разные Сородичи подразумевают немного разных вампиров. Мне приходилось слышать, как старейшины моего домена называют тонкокровными любых беспомощных неонатов – в сущности, это служит не более чем архаичным и немного завуалированным оскорблением. Многие представители Камарильи прозвали тонкокровными анархов и Каитиффов. Что ещё важнее, я лично встречал старейшин, которые называли тонкокровными вампиров восьмого и более позднего поколения.

Поэтому нам необходимо сразу внести ясность, чтобы лучше понимать друг друга на протяжении всей работы.

Какую кровь следует называть “тонкой”?

В эти ночи Сородичи говорят о феномене тонкой крови достаточно часто, чтобы стало понятно: в умах большинства вампиров понятия *тонкокровные* и *Каитиффы* слились практически или даже фактически воедино. Сразу отмечу, что эта связь носит весьма и весьма поверхностный характер. В то время как многие Каитиффы действительно отличаются тонкой кровью, среди них хватает и индивидов, которые обладают огромной силой, опытом, широтой познаний и другими благами, которые не позволяют назвать их тонкокровными с точки зрения моего исследования.

Связь между тонкой кровью и поколениями Сородичей неоспорима, однако в моих исследованиях она предстала в совершенно ином свете, чем тот, в котором Синдром тонкой крови видят другие Сородичи. В целом Синдром тонкой крови может постичь и вампира двенадцатого поколения, и представителя тринадцатого, которое все мы привыкли считать полноценным, здоровым поколением Сородичей.

После этого вероятность возникновения тонкой крови у неоната многократно возрастает. Около половины вампиров четырнадцатого поколения, исследованных мной за эти два года,

страдают от тонкой крови – как и буквально каждый Сородич пятнадцатого поколения. Мне не удалось встретить ни одного вампира, принадлежащего к этому последнему поколению, который бы не страдал от Синдрома тонкой крови. Увы, но слова “последнее поколение” я привожу в своём исследовании не случайно. Никто из вампиров пятнадцатого поколения не способен Обращать смертных. Мне не доводилось ни видеть, ни даже слышать о существовании вампиров ещё более позднего поколения.

Шкала эффективности Витэ

Полагаю, мало кому из вас известно о работе профессора Мариуса из клана Тремер. Его труд посвящён измерению эффективности самого Витэ, и на страницах своего трактата он успешно доказывает, что Витэ в каком-то смысле можно подразделить на единицы или даже “запас единиц”, который мы тратим с самыми разными целями.

Шкала эффективности Витэ теснейшим образом связана с системой поколений. Вампиры одного поколения обладают одним запасом единиц Витэ. Чем выше поколение Сородича, тем меньше Витэ способен вместить его организм. Я думаю, вы уже понимаете, в каком направлении развивается моя мысль.

Тонкокровные несколько отличаются от других Сородичей в том отношении, что их организм вмещает столько же Витэ, сколько и организм вампиров тринадцатого поколения – однако для использование своих нечеловеческих сил тонкокровные должны тратить намного больше Витэ, чем любые другие вампиры.

За время исследования я сделал вывод, что тонкокровных можно разделить на три группы, которые я называю популяциями.

Популяция I: обычные вампиры 14 поколения. По неизвестным причинам они не могут использовать часть своего Витэ для лечения ран, обращения к Дисциплинам и активации других мистических качеств. Вместо этого последние капли Витэ они способны использовать только для пробуждения с наступлением темноты. Других недостатков у этих Сородичей мне найти не удалось.

Популяция II: тонкокровные вампиры 14 поколения. В дополнение к вышеописанной неспособности направлять последние капли Витэ на активацию каких-либо способностей, эти Сородичи уже не принадлежат к полноценным кланам и могут быть отнесены к числу Каитиффов.

Популяция III: все вампиры 15 поколения. Ни один из этих индивидов не принадлежит к тому или иному клану Сородичей – хотя точнее будет сказать, что влияние клановой крови на их организм достигает столь слабого уровня, что никто не способен распознать их клановые преимущества или недостатки, не зная, кто был их сиром.

Другие слабости

• **Гули:** Вторая и третья популяция тонкокровных не может создавать или даже просто поддерживать гулей своим слабым Витэ. Первая популяция (нормальные вампиры четырнадцатого поколения) в состоянии создавать и поддерживать гулей даже при помощи своих последних, малоэффективных капель Витэ.

• **Узы крови:** Лишь первая популяция тонкокровных способна накладывать узы крови на смертных и других Сородичей. Представители второй и третьей популяции не могут создавать узы крови, однако подвержены им сами.

• **Обращение:** Нормальные вампиры четырнадцатого поколения способны Обращать смертных так же, как и любые другие Сородичи – что подтверждает мой вывод об их соответствии всем критериям полноценных Сородичей.

Когда смертного Обращает представитель второй популяции, наблюдаются сразу два эффекта. Прежде всего, Обращение занимает минуты или даже часы. Человек медленно умирает, а затем ещё медленнее возвращается к жизни. Во-вторых, приблизительно в 80%

случаев человек так и не пробуждается вновь. В настоящий момент я не могу установить факторы, определяющие, сможет ли определённый человек перенести подобное Обращение.

Наконец, как я уже говорил, Сородичи, принадлежащие к пятнадцатому поколению, неспособны Обращать смертных: их жертвы попросту умирают. Исключений из этого правила не нашёл ни я, ни мои помощники.

• **Дисциплины:** Судя по моим исследованиям, освоение Дисциплин даётся тонкокровным даже тяжелее, чем большинству других, здоровых неонатов. Они способны изучать и использовать только первые несколько уровней этих сил. Настоящего мастерства в той или иной Дисциплине, по всей видимости, не может достичь ни одни тонкокровный.

Тонкая кровь и отсутствие кланов

Вопреки сложившемся стереотипам, не все Каитиффы относятся к числу тонкокровных. В сущности, я не нашёл подтверждения известным заявлениям о том, что у Каитиффов буквально отсутствует клановая принадлежность. По моему убеждению, определение “Каитифф” означает не более чем “вампир, родословная которого неизвестна”. Если достаточно долго копаться в истории происхождения Каитиффа, можно вполне уверенно причислить его к членам того или иного клана Сородичей.

С другой стороны, тонкокровные второй и третьей популяции кажутся мне, если можно так выразиться, *настоящими Каитиффами.* Их родословную я не просто “затрудняюсь определить” – я её отрицаю. В случае с несколькими подопытными я и сам доподлинно знаю, от какого сира они происходят. Тем не менее, они не унаследовали от своего родителя ни единой черты – физической, психологической или мистической.

Из того, что мне известно о Каитиффах тринадцатого и более низкого поколения, я могу утверждать, что они просто не проявляют клановых черт в достаточной степени, чтобы другие Сородичи согласились считать их представителями той или иной семьи. Тем не менее, речь здесь идёт о социальном понятии. С оккультно-биологической точки зрения эти вампиры всё же принадлежат к своим кланам, даже если это пытаются отрицать окружающие.

Но Каитиффы четырнадцатого и пятнадцатого поколения не обладают даже малейшими клановыми признаками. Возможно, нам следует разграничивать эти термины.

Компенсация

Несмотря на все ограничения, которые Синдром тонкой крови накладывает на жизнь современных вампиров, он наделяет их и целым рядом положительных черт, которые я вынужден признать феноменальными.

• **Защита от солнца:** Мало какой из экспериментов я начинал с таким сильным предубеждением против его собственной цели. По утверждениям многих Сородичей, сталкивавшихся с тонкокровными до меня, вампиры последних двух поколений якобы чрезвычайно устойчивы к солнечным ожогам.

Признаюсь, что моё предубеждение было вызвано моим собственным уникальным опытом: я лично видел смерть своего грандсира Аддемара в 1877. Выражаясь прямым языком, я видел, как сгорело тело Сородича пятого поколения: того, кого иные Сородичи называют Старцами. Более того, я видел смерть вампира, который не погиб даже после прямого попадания пушечного ядра в солнечное сплетение.

Стоило ему выйти на солнце, как его плоть начала дымиться. Прошло ровно 34 секунды до того момента, как он воспламенился. Ещё 12 секунд спустя его тело сгорело дотла.

Тем не менее, в ходе эксперимента я приказал своим ассистентам приковать меня, нескольких Сородичей пятнадцатого поколения и ещё нескольких представителей более низких поколений в помещении, закрытом от солнца. Единственными частями тела, которые мы просунули наружу сквозь узкие отверстия, были наши левые руки.

Несмотря на то, что я гораздо устойчивее к ожогам, чем мои ассистенты и тем более подопытные (мой сир Тримеггиан, автор *Encyclopædia Hæmovoria,* назвал бы меня мастером “Стойкости”, моя рука превратилась в пепел за считаные секунды.

Ещё быстрее сгорели руки моих ассистентов четырнадцатого, тринадцатого и более низких поколений. И только Сородичи пятнадцатого поколения смогли продержаться на солнце по-настоящему долго. Заинтригованный, я провёл череду испытаний их устойчивости к другим повреждениям, однако там они показали себя обычными неонатами. Химические ожоги, порезы и вырывание кусков мяса из тела наносили им ощутимый физический вред и мешали выполнять даже умственные задачи из-за нестерпимой боли.

Иными словами, хотя легенды о “солнечном иммунитете” всё ещё остаются легендами, я официально подтверждаю сообщения о повышенной сопротивляемости молодых вампиров солнечному свету.

Новые Дисциплины?

Ещё одной легендой, которая поначалу казалась мне совершено безумной, была история об изобретении новой Дисциплины кем-то из американских тонкокровных. Учитывая, что даже Старцы создавали Дисциплины на протяжении долгих столетий, отчасти основываясь на уже существующих кровавых искусствах, чего можно ожидать от *тонкокровного*?

Невзирая на это, подопытный под кодовым именем Карлос – Вентру четырнадцатого поколения – продемонстрировал мне способность усыплять людей, глядя им прямо в глаза на протяжении одной-двух минут.

Подопытные под кодовыми именами Джейсон и Джефф – Каитиффы второй популяции и однояйцевые близнецы – могли исцелять раны друг друга на расстоянии, превышающем полсотни метров. По их утверждениям (которые я не могу проверить), эта способность появилась у них всего через месяц после Обращения.

Мало того, после недолгого тестирования они обнаружили у себя способность заимствовать конечности и глаза друг друга, хотя я и не смог найти этой силе практическое применение. Но видели бы вы реакцию моих ассистентов!

Наконец, подопытная под кодовым именем Мэри – Каитифф пятнадцатого поколения – могла гарантировать либо свою победу, либо проигрыш своего соперника в любой игре, строящейся на слепом везении. Пожалуй, я поторопился, сказав "гарантировать", но приблизительно в 90% случаев Мэри заранее диктовала исход игры. Именно *диктовала*, а не угадывала. Так, однажды я попросил её сосредоточиться на понижении шансов моего ассистента на попадание в яблочко. Обычно он бил в десятку с определённого расстояния приблизительно в 70% случаев. Мэри заставила его промахиваться так часто, что эффективность стрельбы по итогам проверки не достигла и 10%.

Экстрасенсорные способности?

Не могли избежать моего внимания и слухи о мудрецах и пророках из числа Каитиффов. После того как я расспросил об этом пятерых подопытных, четверо признались мне, что их посещали видения, напоминающие обычные сны, но содержащие на удивление точную информацию о событиях будущей ночи. В целом они сошлись на том, что лучшим словом для описания этих видений будет *озарение*.

Примечательно, что я не обнаружил у всех четырёх испытуемых, сообщавших об озарении, даже малейших способностей к Ясновидению[1].

---

1 В оригинале *Auspex*.

Продолжение жизни

Последний уникальный аспект тонкокровных я обнаружил по чистой случайности. После того как испытуемый под кодовым именем Джейсон явился ко мне с небольшой бородой, утверждая, что она отросла за последние несколько дней, я попросил его не тратить моё время впустую и прекратить бессмысленный розыгрыш.

К своей чести, Джейсон воззвал к моей исследовательской натуре и попросил проверить бороду. Удивительно, но Джейсон и вправду меня не разыгрывал. У него продолжали расти волосы. Само собой, меня сразу посетила мысль, что бороду Джейсону мог отрастить Цимисх, проникший в мою лабораторию, однако спустя несколько мгновений я понял, что если бы Изверги и пытались бы мне помешать, они не стали бы привлекать моё внимание к такой мелочи.

На данный момент тонкокровные существуют слишком непродолжительный отрезок времени, чтобы я мог делать какие-либо выводы. Тем не менее, я осмелюсь предположить, что если у тонкокровных продолжают расти волосы, то в силе остаются и другие законы человеческой биологии. Иными словами, *в теории* тонкокровные должны постепенно стареть. Вполне вероятно, что спустя несколько десятилетий по улицам наших городов будут бродить создания, наделённые вечной жизнью – но очень старыми, а потенциально даже гниющими телами. Время, как обычно, покажет.

Зампырь[2]

Безусловно, выше я уже заявил, что говорю о последней стороне жизни тонкокровных – однако ещё более интересным открытием меня обеспечили существа, лишь *связанные* с тонкокровными, а не относящиеся к ним напрямую. В прошлом году один кливлендский коллега попросил меня взглянуть на потомственного гуля, который каким-то образом сохранял доступ к мистическим силам Сородичей даже после многомесячного воздержания от употребления Витэ.

Когда я встретился с этим гулем – назовём его Майкл, – он заявил, что вообще никогда не пробовал крови вампиров. Более того, он рассказал, что его мама была вампиром. Если бы он не назвал конкретные даты, имена и адреса, я бы лишь рассмеялся в ответ на его заявления. Однако история Майкла меня заинтересовала.

Я прибыл по адресу, который он назвал, и встретился с его отцом. Хотя тот поначалу стал рассказывать мне совершенно иную историю о рождении сына, я быстро заметил следы вмешательства в его память и снял все блоки, поставленные на его разум. Поражённый собственным открытием, отец Майкла рассказал мне, что действительно долгое время жил с вампирицей и смог зачать с ней ребёнка. Увы, рождение сына и чувство ответственности за его жизнь подтолкнуло мать к бегству из их семьи. Она сделала всё, чтобы обеспечить безбедное существование Майкла, а затем стёрла воспоминания о сверхъестественном мире из памяти своего мужа – что я должен назвать уникальным примером заботы о Маскараде со стороны тонкокровного.

Судя по слухам, которые доходят до меня из других доменов, Майкл – далеко не единственный потомок вампира и человека. Возможно, первый, но уже точно не уникальный представитель своего рода. Для разграничения этих существ и потомственных углей – так называемых ревенантов – я предлагаю заимствовать слово из цыганско-албанского фольклора. Балканские цыгане называли таких существ зампырями. Не думаю, что зампыри бродили по балканским землям и раньше: скорее всего, содержание легенд просто совпало с новой реалией нашей жизни. Однако в целом не вижу причин не использовать это заимствование и в современном лексиконе Сородичей.

---

2 В оригинале *Dhampir.* Обоснование русскоязычного термина смотрите в разделе “**От переводчика**”.

Социальный вопрос

Большинство известных мне Сородичей задают о тонкокровных только один вопрос: можно ли их излечить. На мой взгляд, единственный способ устранения Синдрома тонкой крови заключается в понижении поколения – то есть диаблери. А поскольку такой вариант едва ли покажется кому-нибудь заманчивым, в целом я склонен отвечать, что с тонкокровными нам придётся жить по меньшей мере в ближайшие десятилетия.

Другое дело, что я вижу в появлении тонкокровных скорее возможность, чем проблему. Некоторые из них ценны сами по себе и владеют способностями, недоступными даже старейшинам. Остальным можно поручать выполнение самой грязной работы. Но что гораздо важнее, если в слухах о Геенне содержится хоть крупица истины, мы можем выпустить тонкокровных на улицы, чтобы они отвлекли на себя Патриархов и дали нам время покинуть город. Иными словами, чего я в тонкокровных не вижу, то это проблемы – особенно такой, которая требовала бы внимания всей нашей расы.

Постскриптум

Этот документ содержит все ценные выводы, которые мне довелось сделать на данный момент. Вынужден попросить прощения у читателей, которые ждут готовых результатов, однако сейчас я могу озвучить больше вопросов, чем ответов.

Могут ли двое вампиров пятнадцатого поколения породить зампыря – или один из родителей должен быть смертным? Могут ли зампыри воспроизводиться самостоятельно, без потребности в настоящем вампире? Что превращает одного вампира четырнадцатого поколения в Каитиффа, а другого делает просто слабым представителем своего клана? Можно ли превратить тонкокровного в истинного вампира, не заставляя его совершить диаблери? Можно ли наделить озарением более старых вампиров? Могут ли вообще другие вампиры создавать новые Дисциплины?

Всё это, с позволения моих спонсоров, будет рассмотрено в следующем исследовании. Пока что я должен раскланяться.

Доктор Дуглас Нетчёрч,
Потомок Тримеггиана,
Потомка Аддемара,
Потомка Ламдиэля,
Потомка Малкава.

Правила

В этом разделе описаны игромеханические правила, переводящие исследование Нетчёрча на внутриигровой язык **Vampire**. Прежде всего позвольте предупредить все возможные недоразумения: тонкокровные целиком относятся к расе Сородичей. Это не "другие вампиры" и не иная раса сверхъестественных обитателей Мира Тьмы. Более того, даже редкие представители четырнадцатого и пятнадцатого поколений, не обладающие Недостатком *Тонкая кровь*, считаются тонкокровными хотя бы с точки зрения терминологии.

Аномальная биологическая активность

Всякий раз, когда тонкокровный тратит несколько очков крови за сравнительно небольшой промежуток времени, его тело подаёт признаки настоящей человеческой жизни. У мужчины может увеличиться борода, у женщины начаться менструация, а у них обоих – возникнуть аппетит к нормальной пище.

Касательной самой пищи: подобно другим вампирам, тонкокровные вынуждены питаться жизненными соками простых смертных. Тем не менее, они могут проглотить человеческую еду без каких-либо затруднений. Хотя спустя несколько часов её попадание в желудок всё же спровоцирует рвоту, на протяжении длительного времени тонкокровный вполне может притворяться живым человеком.

Более того, с одобрения Рассказчика тонкокровный может вложить очко Воли и пят очков крови, чтобы временно привести в действие желудок и кишечник. Это позволит ему переварить пищу и избавиться от неё тем же способом, к которому прибегают и смертные. Что ещё удивительнее, пища восстановит Сородичу очко крови, что сократит стоимость всей операции до четырёх пунктов.

Зачатие и беременность

Зачать ребёнка может только вампир пятнадцатого поколения. Как правило, столь значимое изменение в физиологии Сородичей остаётся на усмотрение самого Рассказчика, однако по умолчанию персонаж, желающий зачать ребёнка, должен вложить очко Воли и пять очков крови, чтобы реанимировать свою мёртвую плоть. Даже в этом случае он получает около 20% вероятности успешного зачатия.

Ребёнком вампира и человека почти неизбежно оказывается существо, которое доктор Нетчёрч вслед за балканскими цыганами называет зампырём. Если вампир пятнадцатого поколения пытается зачать ребёнка у такого же тонкокровного Сородича, результат попытки определяет Рассказчик (возможно, с одобрения игрока). Теоретически вампиры не могут рожать детей от других вампиров – однако с повествовательной точки зрения образ Сородичей, растящих проклятое дитя, может быть достаточно интересным, чтобы Рассказчик сделал исключение хотя бы на этот раз. Тем не менее, игроки не должны заранее знать, кто родится у из персонажей. Не лишайте Синдром тонкой крови таинственности.

Вложение крови

Хотя, как и говорит доктор Нетчёрч, Сородичи, принадлежащие к двум последним поколениям, обладают тем же запасом крови, что и вампиры тринадцатого поколения, часть этого запаса они могут тратить только на пробуждение с наступлением темноты.

Сородичи, принадлежащие к четырнадцатому поколению, могут задействовать в стандартных целях лишь восемь очков крови. Последние два считаются "слабыми". Их можно потратить только на вышеописанное пробуждение, поддержание гулей и создание новых потомков.

Пятнадцатое поколение сокращает запас полноценной крови до шести пунктов и увеличивает объём "слабой" до четырёх очков. Таким образом, вампир пятнадцатого поколения сможет тратить на активацию Дисциплин, лечение ран и другие стандартные цели только шесть пунктов крови. Оставшиеся четыре он может вложить только для пробуждения

своего тела с наступлением темноты (и в самом маловероятном случае – для кормления другого вампира). Подкармливать своей кровью гулей он уже не сможет.

Кроме того, если пользоваться категоризацией доктора Нетчёрча, все представители второй и третьей популяции тонкокровных платят двойную цену за обращение к Дисциплинам и лечение ран. Например, активация Дисциплины, в обычных условиях требующей траты двух очков крови, теперь будет стоить четыре очка. Это ограничение не касается представителей первой популяции тонкокровных: оно относится только ко *всем* вампирам пятнадцатого поколения и тем представителям четырнадцатого, которые страдают от Недостатка *Тонкая кровь*.

Дисциплины

Вампиры четырнадцатого поколения (даже относящиеся к сравнительно здоровой первой популяции) могут осваивать только первые четыре уровня любых Дисциплин: пятый становится для них недоступен.

Сородичам последнего поколения недоступен даже четвёртый уровень.

Обойти это ограничение можно лишь совершив диаблери – или достигнув легендарной Голконды.

Новые Дисциплины

Невозможность развить Дисциплины до максимального уровня компенсируется уникальной возможностью создавать новые. Любой вампир четырнадцатого и пятнадцатого поколения в состоянии вдохнуть жизнь в новую, доселе невиданную Дисциплину.

Обратите внимание, что это касается всех тонкокровных, но не обязательно Каитиффов. Например, даже обладая кланом (и входя в первую популяцию тонкокровных вампиров), Сородич может создавать новые Дисциплины – и напротив, даже будучи Каитиффом, вампир тринадцатого или более низкого поколения не способен создавать новые Дисциплины.

Обращение

Простые вампиры четырнадцатого поколения могут Обращать смертных по обычным правилам. Бесклановые представители четырнадцатого поколения Обращают смертных только в 20% случаев. С вероятностью 80% жертва просто умрёт. Даже в случае успеха сир обнаружит, что его потомок страдает от ещё больших ограничений, чем он сам.

Вампиры пятнадцатого поколения не способны Обратить смертного: их избранники попросту умирают.

Долгое Обращение

В большинстве случаев Новообращённые вампиры приходят в себя меньше чем через минуту после своей кончины. В случае с тонкокровными картина меняется на противоположную: почти никто из этих вампиров не пробуждается к жизни в пределах хоть сколько-нибудь короткого срока. Если сиру повезёт, его потомок откроет глаза через несколько минут. Но с куда большей вероятностью вампир четырнадцатого или пятнадцатого поколения вернётся к жизни через долгие часы – что потребует от сира попыток спрятать его тело от ненавистного солнца.

Солнечный свет

И насчёт солнца: вампирам пятнадцатого поколения (и только им) солнце наносит летальный урон вместо аггравированного. Более того, они могут поглощать его проверками Выносливости, даже если не обладают Стойкостью. В дополнение ко всему, солнце не может наносить им больше трёх очков урона за раунд.

Обратите внимание, что эта способность не повышает защиту тонкокровных от других традиционных опасностей. Например, удар колом в сердце вызывает те же эффекты, которые ждут и простых Сородичей.

Озарение

Время от времени тонкокровных посещают необъяснимые видения. Они выглядят как обычные сны, однако могут обрушиться на их разум даже во время бодрствования. Если тонкокровный понизит своё поколение за счёт диаблери, он утратит способность переживать озарения.

Новые Дисциплины

Признаем: этот вопрос слишком важен для большинства игроков, чтобы его можно было отодвигать в более дальние части книги. Прежде всего запомните, что уникальные Дисциплины тонкокровных не измеряются никакими списками, терминами и таблицами. И этот шаг сделан нами намеренно: силы тонкокровных должны удивлять и даже пугать игроков не меньше, чем самих старейшин.

Ниже приведены только самые общие соображения, касающиеся сотворения Дисциплин. В качестве подсказки заметим, что игрокам не нужно бояться заимствования сил из уже существующих Дисциплин. Способности, перечисленные во все основных книгах правил, изображают архетипичные силы, которые и приписываются нежити как в фольклорных, так и в современных произведениях. Вполне логично, что этими способностями и должны обладать вампиры.

Как вы могли заметить, некоторые Дисциплины и сами дублируют архетипичные образы, уже использованные при создании способностей, описанных в более ранних книгах. Недаром Серпентис напоминает Превращение, а Помешательство – Доминирование.

Однако вполне вероятно, что вы захотите создать Дисциплину с нуля. В этом случае постарайтесь ориентироваться на следующие подсказки.

• Если Дисциплина **наносит урон напрямую**, её первые уровни должны наносить урон летального характера. Позднее (как *минимум* со второго уровня) этот урон может стать аггравированным. Каждый успех обычно наносит очко урона.

• Если Дисциплина наносит косвенный урон (например, понижая Выносливость), количество успехов, выпавших при её активации, может определять время, которое должно пройти до избавления от её эффектов.

1 успех	один раунд
2 успеха	час
3 успеха	день
4 успеха	месяц
5 успехов	год или вечность

• Похожим образом действуют и **небоевые эффекты** вроде сна или гипноза. Длительность эффекта определяется суммой успехов, выпавших при обращении к Дисциплине.

1 успех	час или сцена
2 успеха	день
3 успеха	неделя
4 успеха	месяц
5 успехов	год или вечность

• Если становится важен **радиус действия** Дисциплины, снова отталкивайтесь от суммы успехов.

1 успех	1 ярд или 5 квадратных ярдов
2 успеха	2 ярда или 10 квадратных ярдов
3 успеха	5 ярдов или 50 ярдов
4 успеха	10 ярдов или 250 ярдов
5 успехов	30 ярдов или 1000 квадратных ярдов

• Та же система используется и для определения **количества жертв**.

1 успех	один человек или предмет
2 успеха	две жертвы или четверть толпы

3 успеха	шесть жертв или половина толпы
4 успеха	двадцать жертв или практически вся толпа
5 успехов	все, кто находится в радиусе действия.

“Смертоносные Дисциплины”

И просто на заметку: ни одна Дисциплина не должна просто наносить урон. Мало того что это нарушает саму атмосферу и противоречит жанру **Vampire** – это ещё и подталкивает неоната решать проблемы путём физического противостояния, что практически всегда оканчивается его смертью. Даже если он и создаст подобную Дисциплину, он не проживёт достаточно долго, чтобы она прижилась в коллективе Сородичей.

Опыт и уникальные Дисциплины

Как и в случае с любой другой Дисциплиной, для освоения первого уровня новой способности вампир должен потратить 15 очков опыта. В дальнейшем он сможет развивать эту Дисциплину как “тонкокровную” (см. описание в **Третьей главе**). Хотя игрок может приобрести уникальную Дисциплину ещё на стадии создания персонажа, он не может начать игру более чем с одним уровнем такой Дисциплины.

Глава вторая:
Враждебный мир

Как правило, тонкокровные происходят из низших или хотя бы средних слоёв общества, поскольку вампиры двенадцатого и более раннего поколения вращаются в более элитарных культурах. В лучшем случае они будут студентами, поденщиками, непризнанными художниками или родителями-одиночками. И абсолютное большинство из них продолжает считать себя таковыми даже после Обращения.

Мало кто из тонкокровных знает хотя бы десятую часть информации, доступной типичному неонату тринадцатого поколения. Скорее всего, тонкокровный не будет знать ни об анархах и их борьбе с Камарильей и Шабашем, ни о кланах, ни о других поколениях. Даже имя *Каин*, скорее всего, вызовет у них ассоциации лишь с библейской фигурой – и не больше того.

Социум

Многие тонкокровные – если даже не большинство – имеют достаточно слабое представление о других представителях своего вида. Вместо того чтобы примыкать к крупным сектам или, напротив, искать коллективы отступников из числа других тонкокровных, они стараются продолжать своё человеческое бытие. Одни скрывают от окружающих факт своего вампиризма и с переменным успехом прикидываются, что теперь они предпочитают ночной образ жизни. Другие рассказывают о своём несчастье друзьям и родственникам. Третьи сбегают от знакомых людей, но со временем находят того единственного, с которым они хотят провести вечность и которому они готовы открыть свой секрет.

Неукротимые

Впрочем, находятся те, кто не собирается жить в одиночестве лишь потому, что другие вампиры не принимают их в свой коллектив. С каждым месяцем тонкокровных становится всё больше – а значит, они вполне могут объединиться в общую организацию.

Чем бы ни занимались эти "неукротимые", такие вампиры живут приблизительно по тем же законам, что и другие. Однако вместе политики кланов и сект они уделяют внимание исключительно собственному благополучию.

Многие из них успели придумать обоснование для собственной деятельности даже на религиозно-идеологическом уровне. Когда другие Сородичи обращают на них внимание и пытаются либо переманить их на свою сторону, либо прогнать из города, неукротимые отвечают, что Каитиффом был сам Каин. Он не состоял ни в одном клане. Он не наследовал Дисциплины от других кровососов: он изобретал их. Он видел будущее и обладал способностями, которыми не мог похвастаться ни один последующий вампир – кроме тонкокровных.

Что если это не тонкокровные, а другие вампиры должны покинуть домен? Что если Синдром тонкой крови воплощает гнев Каина? Что если это и есть Геенна?

Стратегии

Подобно другим неонатам, не пользующимся покровительством своих сиров, тонкокровные редко проживают хоть сколько-нибудь долго. Те, кому удаётся протянуть больше нескольких лет, обычно придерживаются одной или нескольких следующих стратегий.

• **Скрытность:** Конечно, все лакомые кусочки достанутся львам, но даже слабый хищник вполне сможет продержаться, поедая объедки, оставшиеся после пирушки.

• **Мусорки:** Иногда лучших друзей можно найти там, где их ожидаешь встретить меньше всего.

• **Дно:** Если все остальные части города принадлежат старшим вампирам, тонкокровный может прожить и на крови бездомных или бродячих животных.

• **Эволюция:** Даже вампиры тринадцатого поколения не всегда умеют пользоваться Интернетом. Тонкокровные же по определению рождены в Век информации. То, что другим Сородичам кажется непостижимым новшествам, многим из тонкокровных знакомо с детства.

• **Бегство:** Когда другие Сородичи появляются на горизонте, тонкокровному лучше заранее подготовить план отступления.

Зампырь

Абсолютное большинство зампырей даже не понимают, насколько они отличаются от других людей. Как правило, обнаружив свои мистические способности, они делают любые выводы, *кроме* убеждения о своей принадлежности к роду Каина. Говорят, в Мехико существует целый культ смертных, поклоняющихся зампырю, считающему себя воплощением Дьявола.

Культы Геенны

С распространением слухом о тонкокровных в мире Сородичей один за другим стали появляться культы Геенны – однако сказать, будто таких культов не было раньше, было бы непростительным преувеличением. Большинство культов Судного дня содержат не больше десятка участников. Другие, более крупные, распространяют свою деятельность на целые континенты.

Самыми старыми и известными культами можно назвать несколько следующих.

• **Благородный орден хранителей Эдема** основан в 1645 году. Его представители ищут гробницы и усыпальницы Патриархов в надежде убить их прежде, чем те проснутся. Хотя культ не обладает тесными связями с тонкокровными, появление этих необычных вампиров кажется Благородному ордену главным предвестием Армагеддона. Для того чтобы вовремя предотвратить его, каждая котерия ордена старается заручиться поддержкой хотя бы троицы тонкокровных, которые консультируют более старых вампиров на каждом шагу.

• **Путь древних законодателей** основан в 1312 году и построен на енохианских идеалах. По мнению этих вампиров, Патриархи возвращаются в этот мир потому, что вампиры забыли старые законы. Если Сородичи будут править смертными вместо того, чтобы прятаться от них, Патриархи увидят, что всё встало на свои места, и продолжат свой вечный сон.

• **Слуги Ирада** появились в 1456 году. Этот культ исповедует те же идеи, что и Путь древних законодателей, но призывает своих последователей *служить* Патриархам вместо того, чтобы просто задабривать их своими поступками.

• **Сумеречный культ** основан в 1550 году. По убеждению его членов, в мире всегда живёт хотя бы одна женщина, унаследовавшая кровь самой Евы (в более явной степени, чем другие смертные). Если вампирам удастся найти её, она сможет защитить Сородичей от Геенны. Возможно, для этого её придётся Обратить или передать для обучения магам Тремер, если даже не смертным чародеям – однако в конце концов именно от неё будет зависеть спасение всей ночной расы Сородичей.

• **Просветители** появились в 510 году. Вот уже полторы тысячи лет они бьются ровно за одну идею: вампиры должны использовать свои силы во благо. Они должны побороть своего Зверя и забыть о варварском паразитизме.

• **Аримафейцы** зародились ещё в 30 году. Они убеждены в том, что христианские мифы о Священном Граале предназначены для вампиров и что обнаружение кубка с божественной благодатью может избавить их от проклятия, вместо этого превратив в ангелов. С другой стороны, испить из кубка смогут лишь несколько самых достойных, что заставляет этих вампиров постоянно совершенствоваться на пути к истинной дисциплине и добродетели.

• **Культы Лилит** представляют собой сразу несколько разных сект, ищущих покровительства тёмной матери всех вампиров.

• **Культы провидцев** начали возникать лишь в последние годы. Они собираются вокруг тонкокровных или других слабых существ наподобие зампырей, считая, что только они заслуживают истинного прощения. Примером может служить культ **Предвестников красной звезды**, который следует указам некой В. Хэрьер Бейкс (говорят, "В" в её имени означает *Вампиресса*). Хэрьер открыто рассказывает смертным о своей природе: она родилась от матери-цыганки и отца-вампира из клана Равнос. Периодически этот зампырь впадает в состояние фуги, начиная рассказывать о грядущих событиях и забывая всё сказанное вскоре после возвращения к действительности.

Вопрос политики:
Реакция сект

Камарилья

На официальном уровне Камарилья озабочена появлением тонкокровных потому, что большинство из них не учитываются при подсчёте вампиров, обитающих в городе – а это может привести к проблемам с перенаселением.

Кроме того, удивительные способности этих неонатов вкупе с их нежеланием соблюдать Маскарад представляют угрозу одновременно для смертных и для самих Сородичей.

В-третьих, "истинные" вампиры завидуют Сородичам, которые способны жить среди смертных и даже время от времени выходить на солнечный свет. Они привыкли считать себя самыми опытными и сильными существами в мире: так почему величайшее благословение всех времён – почти подлинная человечность – досталось не им, а каким-то Новообращённым?

Анархи

Хотя может показаться, что философия анархов делает их идеальной организацией для тонкокровных, эти бунтари уже успели заметить, что везде, где появляется тонкокровный, начинаются неприятности. Они суются туда, куда не надо, говорят старым вампирам то, чего не следовало, или просто используют свои силы на глазах у смертных. Иными словами, если это возможно, анархи не распространяют свою защиту на тонкокровных и занимаются собственными делами.

Шабаш

Шабаш разрывается между двух взглядов на существование тонкокровных. С одной стороны, эти вампиры слишком ценны, чтобы их можно было оставить жить своей жизнью. С другой, они грозят нарушить идеологию самого Шабаша. Согласно основным принципам организации, вампиры стоят выше людей и потому не могут притворяться простыми смертными. Способность тонкокровных сливаться с людьми и поддерживать с ними добрые отношения – не говоря об отсутствии явного превосходства над смертными – заставляет многих членов организации задаваться вопросом, не наступила ли ночь Геенны.

Погонщики[3]

Вопреки мнению, сложившемуся среди тонкокровных, Погонщики далеко не всегда обладают правом на убийство. Мало кому из Князей нужны слуги, наделённые полномочиями убивать окружающих без суда и следствия. Тем не менее, если в ответ на приказ явиться к местному Князю тонкокровный окажет сопротивление, Погонщик вполне может убить его "при задержании". Даже если в домене будет известно, что погонщик сам провоцирует тонкокровных на агрессивные действия, мало кого будет беспокоить судьба этих бродяг и изгоев.

Даже в тех доменах, в которых от погонщика ожидается только сбор информации о тонкокровных *без* их поимки, жизнь тонкокровных оказывается под угрозой. Погонщик выясняет адрес их дома. Он расспрашивает их друзей и родственников, одним своим

3 В оригинале *Scourge.*

появлением заставляя заподозрить неладное. Он звонит на работу тонкокровного. Даже если жертва ни разу не столкнётся с погонщиком лично, всего за пару недель у неё может сложиться вполне справедливое мнение, что кто-то из местных вампиров расставляет капканы и ждёт, пока тонкокровный попадётся в один из них.

К сожалению для Рассказчиков, большинство Погонщиков работают лишь в пределах собственного домена и не имеют права гоняться за тонкокровным по всем окрестным городам. С другой стороны, некоторые Сородичи попросту не умеют прощать обидчиков – включая мнимых "обидчиков" из числа тонкокровных.

Погонщики из числа Ассамитов

Освобождённые от проклятия Тремер и уверенные в грядущем Армагеддоне, Ассамиты стараются совершить столько диаблери, сколько возможно. Поскольку у Камарильи хватает возражений против духовного каннибализма, Ассамиты находят выход в служении Князьям под видом Погонщиков. Вступив в эту должность, Ассамит первым же делом разыскивает местных тонкокровных. Если при этом ему придётся действительно выполнять задачи Погонщика – быть посему.

Глава третья:
Пятно на душе

Создание персонажа проходит по тем же правилам, которые используются и в обычных играх по **Vampire: the Masquerade**. Тем не менее, будьте внимательны к изменениям!

• Выберите Натуру и Маску своего персонажа.

• Определитесь с его кланом (если только не играете за Каитиффа) и поколением (если не выступаете в роли зампыря).

• Распределите 6, 5 и 3 очка Атрибутов.

• Затем распределите 12, 8 и 5 очков Способностей.

• Распределите 2 очка Дисциплин

• Персонаж получает 5 уровней Дополнений и 7 Добродетелей.

Клан

Как уже говорилось, половина вампиров четырнадцатого поколения становятся Каитиффами с самого Обращения. Если персонаж тринадцатого поколения Обращает смертного в ходе игры, Рассказик вправе определить исход самостоятельно или просто сделать бросок десятигранника: чётные цифры делают потомка нормальным вампиром, нечётные – Каитиффом.

Любые вампиры пятнадцатого поколения относятся к числу Каитиффов. Без исключений!

Запас крови

Опять же, как уже объяснялось в **Первой главе**, вампиры 14 и 15 поколения обладают 10 пунктами крови, однако на исцеление ран, повышение Атрибутов и обращение к Дисциплинам могут тратить лишь несколько из них. Вампиры 14 поколения могут расходовать в своих целях 8 очков крови. Сородичи, которым не посчастливилось стать настоящими тонкокровными 15 поколения, и вовсе могут задействовать только 6 очков крови. Остальные тратятся только на пробуждение с наступлением темноты (хотя вампиры 14 поколения также могут задействовать "слабые" очки крови для создания гулей или Обращения потомков).

Как обычно, в начале истории игрок кидает один дайс и записывает получившееся число в качестве стартовых очков крови.

Дисциплины

Обратите внимание, что вампиры 14 поколения не могут приобретать пятый уровень каких-либо Дисциплин. Вампирам 15 поколения не доступен и четвёртый уровень.

Свободные очки

В качестве небольшой компенсации тонкокровные начинают игру с 18 свободные очками.

Атрибут	5 очков за уровень
Способность	2 очка за уровень
Дисциплина	10 очков за уровень
Дополнение	1 очко за уровень
Добродетель	2 очка за уровень
Человечность	1 очко за уровень
Воля	1 очко за уровень

Развитие за очки опыта

Новая Способность	3
Новый Путь	
Тауматургии или Некромантии	10
Новая Дисциплина	15
Атрибут	текущий уровень x4
Способность	текущий уровень x2
Клановая Дисциплина	текущий уровень x10
Другая Дисциплина	текущий уровень x14
Вторичный Путь	
Тауматургии или Некромантии	текущий уровень x8
Тонкокровная Дисциплина	текущий уровень x12
Добродетель	текущий уровень x2
Человечность	текущий уровень x2
Воля	текущий уровень

Новое Дополнение:
Озарение

Озарение представляет собой сугубо повествовательную способность, которая позволяет вампиру чувствовать, что случится в будущем. Не следует – повторяем: не следует – считать озарение средством для автоматического получения информации от Рассказчика. Если Рассказчик считает, что озарение улучшит историю, он описывает очередное видение. Если нет, вы вполне можете обойтись без озарения в этой сессии.

Время от времени Рассказчик будет предоставлять информацию бесплатно. В других случаях, когда Рассказчик лишь *допускает*, что вампир мог что-либо узнать благодаря озарению, он должен назначить бросок в виде этого Дополнения. Например, вампир, обладающий озарением 3 уровня, сможет бросить три дайса. Чем больше успехов он наберёт, тем точнее Рассказчик изложит имеющуюся информацию.

Хотя владением Ясновидением и не требуется для обладания озарением, эти две способности хорошо работают вместе. В сущности, обращение к Ясновидению может спровоцировать вспышку озарения. И напротив, озарение может подсказать вампиру, что в текущий момент имеет смысл обратиться к своим ясновидческим силам.

И конечно, озарение будет почти неотъемлемой частью торпора.

Примечание: Вампиры могут использовать озарение в группе. Если коллективная проверка озарения принесёт 6 или больше успехов, все участники должны будут пройти проверку Воли со сложностью, равной полученным успехам. В случае провала участники впадают в торпор от катастрофической информационной перегрузки.

Достоинства и Недостатки последнего поколения

Четырнадцатое поколение (Недостаток •• уровня)

Как уже говорилось выше, вампир обладает 10 пунктами крови, однако лишь 8 из них способен использовать в любых целях. Кроме того, максимальный уровень Дисциплин ограничен четырьмя пунктами.

Пятнадцатое поколение (Недостаток •••• уровня)

Из 10 пунктов крови вампир может использовать по собственному усмотрению только 6. Он не может налагать узы крови, создавать гулей и Обращать потомков. Дисциплины для таких кровососов ограничены третьим уровнем.

С другой стороны, солнечный свет наносит протагонисту летальный урон вместо аггравированного. В дополнение к этому, вампир может переваривать человеческую пищу (по правилам, описанным ранее в этой книге) и даже рожать или зачинать детей.

Тонкая кровь (Недостаток •••• уровня)

Парадоксальным образом, далеко не все тонкокровные обладают Недостатком *Тонкая кровь*. Те, кто страдают от этой напасти, не могут создавать гулей и налагать узы крови, обязаны вкладывать удвоенную цену в активацию Дисциплин, лечение ран и повышение Атрибутов, а Обращение потомков проходит лишь с 20% вероятностью успеха.

Медленное старение (Недостаток •• уровня)

Ваш персонаж не бессмертен – он просто очень медленно стареет. За каждые двадцать лет его тело стареет примерно на год. Каждый раз, когда он пытается устранить аггравированные повреждения, он стареет ещё на год. Это может показаться совсем небольшой платой за нечеловеческое долголетие, однако в пределах нескольких сотен лет такой вампир начнёт выглядеть как ходячий труп.

Непереносимость крови (Недостаток •••• уровня)

Вы настолько привыкли считать себя человеком, что сама мысль о потреблении крови вызывает у вас тошноту. Каждый раз, когда вы питаетесь, Рассказчик должен потребовать проверки Выносливости со сложностью 8. В случае провала вы исторгаете из желудка всю выпитую кровь (что легко может стать нарушением Маскарада). Единственным исключением служит кормление в состоянии безумия, поскольку Зверь слишком занят своими делами, чтобы давать вам задуматься о том, что вы натворили.

Клановая слабость (Недостаток •• уровня)

Этот Недостаток доступен только Каитиффам. По неизвестным причинам ваш персонаж страдает от кланового проклятия, даже не получая других особенностей своей ночной семьи. Учтите, что помимо технических трудностей этот Недостаток может привести и к идеологическим противоречиям: например, Каитифф, состоящий в Камарилье, может со временем обнаружить, что его отражение пропадает изо всех зеркал – а такие особенности практически неизбежно привлекут внимание местных Погонщиков.

Дряхлость (Недостаток ••• уровня)

Этот Недостаток уникален в том отношении, что его действие вампиры прочувствуют на себе лишь спустя много, много десятилетий после текущих событий. Каждый раз, когда вампир пытается исцелить аггравированный урон, он должен пройти проверку Выносливости со сложностью, равной 5 + объёму аггравированных повреждений.

В случае провала вампир не только сохраняет весь урон (до ближайшей попытки исцеления), но и до конца своих дней получает шрамы, свидетельствующие об этих повреждениях. Например, даже исцелив урон от ожога, вампир всё равно останется с

опалённой кожей и волдырями. Полный провал такой проверки приводит к потере одного очка Внешности, Силы, Ловкости или Выносливости.

Конечно, от этих шрамов можно избавиться благодаря опытному пластическому хирургу... если вам удастся убедить его провести операцию на вампире.

Беззубость (Недостаток •• уровня)

По горькой иронии Обращение так и не наделило вас клыками. Для того чтобы получить искомую кровь, вам нужно прихватить на охоту нож, вилку, шприц или другой острый предмет.

Фольклорные слабости
(стоимость Недостатка назначает Рассказчик)

Несмотря на то, что фольклорные слабости вроде боязни крестов или чеснока обычно ассоциируются с древними кровососами, прочувствовать их в полной мере довелось именно тонкокровным. Многие из них обнаруживают, что они действительно не могут войти в дом без приглашения или боятся шиповника, получают насыщение лишь при укусе конкретной части тела или вынуждены пересчитывать мелкие предметы прежде, чем пойти дальше.

Рассказчик назначает стоимость такого Недостатка в зависимости от его воздействия на ночную жизнь тонкокровного.

Подопечный (Недостаток ••• уровня)

Привязавшись к людям, тонкокровный чувствует необходимость защищать его от оккультных угроз, с которыми теперь вынужден бороться он сам. Обратите внимание, что подопечные не могут предоставлять вампиру какие-либо дополнительные услуги. Их спасение служит лишь для его нравственного и эмоционального удовлетворения. Если подопечный действительно ценен для тонкокровного как союзник, вероятно, вам следует приобрести его именно в виде *Союзника*.

Примечание: Даже если вампир присматривает за целой семьёй, с игромеханической точки зрения все они считаются "одним" подопечным. Иными словами, персонаж не может получить сразу 15 очков, приписав себе этот Недостаток пять раз подряд.

Чутьё на вампиров
(Достоинство •• или ••••• уровня; доступно только зампырям)

Зампырь, обладающий этим Достоинством, способен распознавать вампиров с первого взгляда, даже если те пытаются загримировать себя или спрятать свои хищнические черты под маской Затемнения. Даже классическая сторона Затемнения, позволяющая вампиру становиться “невидимым", работает в случае с зампырями только частично. Зампырь не видит такого вампира, но подсознательно чувствует, что тот прячется где-то неподалёку.

Пятый уровень этого Достоинства устраняет последнюю оговорку: зампырь в состоянии видеть любого Сородича, прячущегося под эффектами Затемнение, даже если речь идёт о могущественном старейшине или Старце.

Хрупкие кости
(Недостаток ••••• уровня; доступен только зампырям)

Как и говорится в балканских легендах, кости вашего зампыря отличаются удивительной хрупкостью. Любые источники, наносящие тупой урон большинству существ, наносит вашему персонажу летальные повреждения.

Зампыри:
Дети нежити

Читатель наверняка успел обратить внимание, что зампыри похожи на ревенантов. Это неслучайно: технически зампыри представляют собой ревенантов, которые происходят от самих вампиров вместо их гулей.

• На перераспределение Атрибутов они получают 6, 4 и 3 очка, на определение Способностей – 11, 7 и 4.

• Подобно гулям, зампыри начинают игру с одним уровнем Могущества. Кроме того, они получают ещё один уровень в любой стандартной Дисциплине Сородичей.

• Дополнения зампырей получают 5 пунктов. Учтите, что эти Дополнения должны отражать жизнь ребёнка, родившегося у *слабого* вампира (и, вероятно, не самого влиятельного смертного, поскольку тонкокровные редко вращаются в элитарных кругах). Иными словами, старайтесь ограничиться теми Дополнениями, которые может получить простой человек, а вероятнее всего – даже *подросток*.

Не забывайте, что зампыри рождаются только у тонкокровных пятнадцатого поколения, а само пятнадцатое поколение возникло в мире Сородичей в лучшем случае пару десятилетий назад. Выражаясь ещё конкретнее, абсолютное большинство зампырей в настоящий момент ещё не закончили институт, а многие всё ещё учатся в школе.

Не торопитесь расстраиваться: используйте это для оправдания интересной, а по возможности даже *забавной* интерпретации Дополнений. Например, зампырь может обладать Известностью в своём городе потому, что первый уровень Могущества делает его звездой футбольного клуба.

• Как и нормальные люди, зампыри начинают с одним *бесплатным* очком Совести, Самоконтроля и Смелости. Ещё семь очков они распределяют между этими характеристиками по своему усмотрению.

• Стандартные правила используются и для определения Воли и Человечности зампыря.

• Наконец, зампыри получают *18* свободных очков.

Запас крови

Зампыри обладают 10 пунктами крови, которые условно отражают силу их проклятого наследия. *Как правило*, наличие этих пунктов не означает, что зампырь потреблял человеческую кровь, поскольку зампырь восстанавливает по очку крови каждый день просто благодаря своему унаследованному могуществу. Тем не менее, если зампырь выпьет крови вампира, каждое очко Витэ зачтётся за новый пункт крови.

Любопытно, что в отличие от своих родителей зампыри могут использовать все 10 пунктов для лечения ран, активации Дисциплин и повышения Атрибутов за обычную (не удвоенную!) стоимость. Равным образом, им не нужно тратить кровь на пробуждение.

В дополнение к этому, зампыри получают и все способности гулей: например, они могут поглощать тупой и летальный урон проверками Выносливости или исцелять раны вложением крови. Попытка отрастить потерянную конечность требует траты одного очка Воли и успешной проверки Выносливости со сложностью 8, хотя провал такой проверки означает, что зампырь *никогда* её не отрастит. Стоимость регенерации зависит от объёма наращиваемой плоти: от одного очка крови за глаз или палец до трёх очков за всю руку или ногу.

Безумие

Подобно настоящим вампирам, зампыри подвержены регулярным вспышкам безумия. Причину такой вспышки Рассказчик вправе назначать по собственному усмотрению. Однако учитывая, что зампырь постоянно сталкивается с давлением окружающего мира (например, необходимостью жить среди обычных людей без малейшего контакта с вампирами, гулями или зампырями, которые могли бы понять его проблемы), Рассказчику следует назначать эти проверки скорее часто, чем редко.

Вырваться из объятий безумия можно только набрав пять успехов, хотя вложение очка Воли позволяет игроку вернуть контроль над персонажем на один раунд.

Сложность таких проверок всегда понижается на -3 пункта (по сравнению с безумием Каинитов), однако ещё раз следует повторить, что большинство зампырей проходят проверки безумия чаще, чем даже самые агрессивные кровососы.

Впрочем, есть и хорошая новость: зампыри не подвержены Ротшреку.

Новые Дисциплины

Зампыри не способны создавать новые Дисциплины, однако вполне могут освоить "тонкокровную" Дисциплину, если подыщут себе учителя.

Кроме того, если зампырь станет гулем, он сможет получить от одного до нескольких очков Дисциплин бесплатно.

Свободные очки

Дисциплины и Пути	
Некромантии или Тауматургии	10 очков за уровень
Атрибуты	5 очков за уровень
Способности	2 очка за уровень
Добродетели	2 очка за уровень
Дополнения	1 очко за уровень
Человечность	
или Путь Просветления	1 очко за уровень

Развитие за очки опыта

Новая Способность	3
Новый Путь	
Некромантии или Тауматургии	20
Новая Дисциплина	20
Воля	текущий уровень
Человечность	текущий уровень x2
Добродетель	текущий уровень x2
Путь	
Некромантии или Тауматургии	текущий уровень x15
Дисциплина	текущий уровень x2

Зампыри и кроссовер

Всякий раз, когда в книгах по Миру Тьмы появляются новые типажи персонажей, игроки неизменно спрашивают: могут ли они Пробудиться в качестве магов или стать оборотнями.

Короткий ответ: не просто нет, а *ни в коем случае!*

Долгий ответ: безусловно, ваша игра принадлежит только вам. Если вам действительно нравится идея ввести в историю зампыря, который овладел секретом цыганской магии, Пробудился и затем прошёл мумификацию прежде чем обнаружить своё родство с оборотнями, никто не станет вас останавливать. Просто не ожидайте, что мы будем помогать вам в создании таких персонажей. В конце концов, зампыри предназначены для игры, в которой персонаж по определению слабее большинства окружающих. Если вы хотите сделать его героем эпического произведения, возможно, вы просто читаете не ту книгу.

Типажи и фракции

Многие вампиры считают тонкокровных одиночками, и это мнение чаще всего соответствует действительности. Тем не менее, среди них хватает из тех, кто специально разыскивает других тонкокровных, предлагая им объединиться для отражения общей угрозы.

Другое дело, что, в отличие от большинства Сородичей, тонкокровные объединяются на почве нравственных взглядов или биографических элементов. Мало кто из них считает себя единой семьёй (подобно кланам других Сородичей) или политической организацией (подобно сектам). Например, тонкокровный Вентру будет иметь больше общего с Каитиффами, чем со своим грандсиром.

Учтите, что иногда этим типажам соответствуют и вампиры тринадцатого или более низкого поколения. Никто не способен автоматически определить поколение Сородича, просто взглянув на его лицо. Каитифф 12-го поколения не меньше попадает под определение изгоя, чем вышеописанный Вентру 14-го.

Отступники

Оставь меня одного. Иначе тебе лучше самому выйти на солнце.

Хотя большинство отступников соответствуют архетипу "стаи изгнанников" или вообще проводят долгие годы в полном одиночестве, среди них встречаются и настоящие “Короли нищих”, обладающие высочайшими уровнями Контактов, Союзников и даже Слуг. Вспомните любую классическую историю о захолустном городке, в котором *каждый* знает страшный секрет, но не торопится раскрывать его чужаку – и вы получите представление о том, как может выглядеть домен отступника.

Стереотипы

Камарилья об отступниках: Они отвергают законы Князя и ставят под удар весь Маскарад.

Отступники о Камарилье: Сначала вам нужно оторвать зад от кресла и попытаться меня поймать.

Шабаш об отступниках: Эгоистичные трусы! Мы предлагаем им истинную свободу, а они отворачиваются от нас.

Отступники о Шабаше: Осторожно, сектанты! Камарилья хотя бы не отрицает, что её Князья управляют каждым вашим действием.

Анархи об отступниках: Эй, мы знаем, через что тебе пришлось пройти. Протестуй вместе с нами!

Отступники об анархах: Я не затем сбежал от одной шайки политиканов, чтобы тотчас вступать в другую. Отвали.

Семьянины

Да плевать мне, кто ты – хоть принц Уэльский! Оставь мою дочь в покое!

Некоторым тонкокровным действительно всё равно, что будет с вампирами, если иллюзия Маскарада наконец рухнет. Для них важно только одно: оставаться со своими друзьями и родственниками, несмотря ни на что. Разумеется, мало кому из них это удаётся. Как будто вампиры и в самом деле могут жить в одном доме с людьми, машиной в гараже и парой счастливых детишек!

Однако семьянинов это не останавливает. Технически все они обладают Недостатком *Подопечный* и почти всегда – высокими показателями Человечности, Воли и Самоконтроля. Они просто не могут позволить себе впасть в безумие.

Стереотипы

Камарилья о семьянинах: А, любители поиграть в людей. Даже те немногие из них, кто знает о Маскараде, неизбежно ставят его под удар.

Семьянины о Камарилье: Слушай, кроха. Я плачу налоги, а значит, у меня есть права. Передай своему драгоценному "князю", что у нас тут Соединённые Штаты Америки, а не соединённые княжества Средневековья.

Шабаш о семьянинах: *[Плевок]*

Семьянины о Шабаше: Почему их ещё не швырнули в тюрьму? Они угрожают всему кварталу.

Анархи о семьянинах: Только трус будет прятаться среди людей.

Семьянины об анархах: Когда вы уже вырастите и займётесь чем-нибудь взрослым.

Вольные

Вы ездите на лошадях? Может, вы пишете гусиным пером? Нет? Почему тогда вы считаете нужным следовать нормам пятисотлетней давности?

Некоторые Сородичи просто отвергают законы крови. Даже если они и знают о своём клане, им плевать на так называемые традиции. Что касается сект, то они не просто так носят своё название.

Вольные не пытаются бороться с другими сектами подобно анархам. Они предлагают новые законы, по которым могли бы жить современные вампиры. Зачем бороться за разрушение чего-то старого, если оно уже отмерло? Сородичам пора научиться смотреть вперёд.

Стереотипы

Камарилья о вольных: Безумцы! Они что, хотят новой инквизиции?

Вольные о Камарилье: Они играют в старые, скучные игры, поскольку не хотят ничем рисковать. Зачем они вообще просыпаются с приходом ночи? Разве что Бруха понимают, что пора что-то менять.

Шабаш о вольных: Давай к нам! Мы уже построили то, чего ты пытаешься добиться.

Вольные о Шабаше: Нет, вы просто заменили служение старейшинам на взаимное порабощение.

Анархи о вольных: Жаль, но их мечта недостижима.

Вольные об анархах: Анархи хотят сдвинуть всё с мёртвой точки, но смотрят не в том направлении. Вот зачем им нужен я.

Подражатели

Суди мои поступки, а не чистоту моей крови.

Хватает и тех, кто искренне хочет войти в существующий коллектив Сородичей, получив их признание и добившись их благосклонности. Увы, проблемы ждут таких тонкокровных как в случае провала, так и в случае успеха их отчаянной кампании.

В худшем случае они окажутся просто слишком слабы, наивны и попросту малоинформированы, чтобы участвовать в политических играх Сородичей на равных со своими соперниками. Более того, иногда они могут нанести оскорбление старейшине, просто предложив ему свою помощь (поскольку сама идея о том, что такому вампиру может потребовать помощь тонкокровных, может считаться подрывом авторитета).

Но и в лучшем случае тонкокровному придётся по меньшей мере несладко. Если он докажет, что может справляться с проблемами не хуже полноценного вампира, окружающие могут увидеть в нём угрозу своей репутации. Если Каитифф сможет доказать, что он может управлять смертными не хуже Вентру, создавать произведения искусства не хуже Тореадор или (не дай Бог) ставить эксперименты не хуже Цимисхов, окружающие могут и захотеть избавиться от такого выскочки.

Впрочем, находятся и те, кто избегает подобных проблем самым очевидным методом: они *лгут* о своём поколении. Некоторым удавалось водить окружающих за нос годами. Конечно, в случае разоблачения подобного авантюриста ждёт Кровавая охота, однако если на тонкокровных в домене и так объявлена охота, у них может попросту не остаться выбора.

В целом же подражатели ведут себя так же, как и другие представители своего клана – просто на меньшем уровне. Например, Вентру четырнадцатого поколения будет править не мэрией, а уличной бандой, и черпать ресурсы не в банке, а в мелкой торговле.

Стереотипы

Камарилья о подражателях: Удивительные создания. Почти столь же ценны, что и гули. Почти.

Подражатели о Камарилье: Хочешь чего-то добиться – учись играть по их правилам.

Шабаш о подражателях: Слабаки. Псы, ждущие, пока кости не полетят под стол.

Подражатели о Шабаше: Забавно. Я слышал, что они пропагандируют равенство всех поколений. Но, кажется, некоторые поколения для них равнее других.

Анархи о подражателях: Хочешь свободы – иди к нам. Старики никогда не дадут тебе столько, сколько наши лидеры.

Подражатели об анархах: А у вас вообще что-то есть?

Создатели

О Господи, мужик, извини! Я не знал, что могу так сделать!

Говорят, даже самые древние Сородичи не могли создавать Дисциплины по собственной воле. Иногда им это удавалось, но только благодаря удачному стечению обстоятельств на протяжении длительного периода, который мог занять несколько веков.

Пожалуй, в этом и заключается самая удивительная сторона последнего поколения. Тонкокровные (впрочем, не только пятнадцатого, но и четырнадцатого поколения) способны разрабатывать новые Дисциплины. Что поразительнее всего, для этого им даже не нужно осваивать сложные ритуалы и заключать сделки с демонами. Они просто сосредотачиваются на своих потребностях и… эволюционируют.

По очевидным причинам, создатели представляют собой лишь общий типаж тонкокровных. Никто из вампиров последних двух поколений не собирается единую группу лишь потому, что всех их объединяет умение разрабатывать Дисциплины.

Стереотипы

Камарилья о создателях: Следите за ними. Направляйте их в нужную сторону. А в случае необходимости уничтожайте их, чтобы они не достались врагу.

Создатели о Камарилье: Не доверяйте им. Они хотят использовать вас, сломать и выкинуть на помойку.

Шабаш о создателях: Они наделены даром, который им не хватает сил использовать. Но мы... мы достаточно сильны для этих даров.

Создатели о Шабаше: И этим тоже не доверяйте. Они хотят даже не использовать, а сожрать вас живьём.

Анархи о создателях: Старикам пора найти место в другом домене. Теперь у нас есть сила, с которой они никогда не сталкивались!

Создатели об анархах: Когда это я говорил, что хочу ввязаться в вашу войну?

Провидцы

Прошу, поверьте, я могу вам помочь! Мне… многое известно.

Как и создателей, этих вампиров облиняет не столько идеология или политика, сколько владение уникальными силами – на этот раз позволяющими видеть будущее. Некоторым удаётся их контролировать. Большинство просто живёт простой ночной жизнью, изредка получая видения, которые они не всегда знают, как трактовать.

Стереотипы

Камарилья о провидцах: Поймай этого пророка, посади его в клетку и слушай его слова. Никому не говори о том, что он существует. Если кто-нибудь что-нибудь заподозрит – убей его и устрани все улики.

Провидцы о Камарилье: То, что вы называете Камарильей, представляет собой бесконечный лабиринт. Боже, я даже боюсь увидеть, что находится в его центре.

Шабаш о провидцах: Глупцы! Они называют нас пешками Патриархов, вы представляете?

Провидцы о Шабаше: Преданность? Серьёзно, вы говорите о преданности? Почему тогда я вижу кровь ваших братьев на ваших же зубах?

Анархи о провидцах: Безумцы. Не слушайте их.

Провидцы об анархах: А вы правда этого не знали? Вы тоже пешки.

Зампыри

Кто ты!? Что ты?! Оставь меня одного! [Звук ломающихся предметов]

В глазах Сородичей зампыри представляют собой даже большую загадку, чем тонкокровные. Тысячелетиями вампиры были убеждены, что их мёртвая плоть не способна к естественному воспроизведению. Тонкокровные доказали, что и этот "факт" в действительности был не более чем историческим стереотипом.

Стереотипы

Камарилья о зампырях: Неважно, как ты это сделаешь – просто притащи ко мне этого уродца. Я должен услышать правду из его уст.

Зампыри о Камарилье: Что бы вы ни делали, не дайте себя заметить. Эти чудовища, называющие себя... кажется, Камалуной... они заправляют всем. Всем! По всему свету. Если вам заметят, даже не найдетесь дожить до рассвета.

Шабаш о зампырях: Это невозможно! Как ты посмел мне лгать! Больше я не потерплю подобных насмешек!

Зампыри о Шабаше: Это вроде как секта самоубийц или что-то вроде того. Боже, с каждым днём новости становятся только хуже.

Анархи о зампырях: Ого. Вот это сюрприз! И как старейшины будут называть себя всезнающими после *этого*?

Зампыри об анархах: Что вам от меня надо?!

Глава четвёртая:
Багровые письмена

Поздравляем, вы дождались момента, которого – с некоторой вероятностью – ждали с первых же книг **World of Darkness**. Геенна приблизилась к миру вампиров вплотную. Хотя самому Судному дню будут посвящены другие книги, **Time of Thin Blood** показывает, какой хаос ожидает Сородичей после того, как они перестанут играть в политику и обнаружат, что мир меняется по-настоящему.

Идеологии кланов и сект проходят последнее, самое суровое испытание. Всё больше вампиров – даже в самой Камарилье – начинают верить в пришествие Судного дня. Равным образом, всё больше Сородичей начинают подозревать, что в час Геенны у тонкокровных появится своя роль. Кто знает, не они ли определят исход всего Апокалипсиса?

Темы

• **Невежество:** Когда речь заходит о хрониках, действие которых разворачивается в преддверии Судного дня, игрокам особенно важно разграничивать собственные знания и информацию, доступную их персонажам. В большинстве хроник **Vampire** даже сравнительно молодой неонат знает, как выглядит мир Сородичей и чего – хотя бы в самом примерном контексте – можно ожидать от окружающих. Но тонкокровные ничего не знают. Многие из них даже не слышали слов наподобие "клан", "Геенна" и "секта". Большинство зампырей и вовсе ещё не достигли совершеннолетия. Они ещё слишком наивны, чтобы задумываться о таких вещах, как пришествие Армагеддона.

• **Свобода:** А это порождает другую тему. По иронии судьбы, в то время как традиционный мир Сородичей начинает раскалываться на части, тонкокровные просто живут своей жизнью, лишь иногда замечая, что в мире "старших вампиров" происходят какие-то перестановки. А отсутствие беспрерывного контроля со стороны Камарильи, Шабаша и анархов означает, что они могут решать проблемы способами, которыми были немыслимыми в прежние годы.

Например, получив ранение, тонкокровный вполне может просто отправиться на обследование в клинику. Князья, Погонщики и Шерифы будут слишком заняты Апокалипсисом, чтобы проследить за прямым нарушением Маскарада. К чему это приведёт? Дайте ответ сами – в своей уникальной хронике.

• **Хаос:** Каким бы жутким ни был мир Каинитов в прошлом, в большинстве городов он выглядел упорядоченным. Представьте, насколько изменится вся известная структура кланов и сект, когда во всём мире начнётся паника.

• **Фанатизм:** Когда людям становится страшно, они хватаются за последние идеалы, которые ещё не успели утратить, и возводят их в абсолютную степень. Попробуйте изобразить мир Сородичей после того, как каждый второй вампир начнёт пропагандировать свой "единственный путь к спасению".

• **Охота на ведьм:** Чувствуя свою беспомощность, вампиры начинают искать виновных, которых можно было бы наказать с тайной надеждой, что после их смерти всё вернётся на свои места. В сущности, это даже может сработать. Кто знает, зачем пробуждаются Патриархи?

Атмосфера

Согласитесь, что рассказывать историю о конце света было бы бессмысленно, если бы игроки не чувствовали атмосферу Судного дня буквально в каждом игровом эпизоде. Вот несколько ключевых черт, которые почти обязательно должны присутствовать в ваших сценах.

• **Паранойя:** Большинство тонкокровных знает о враждебности старших вампиров, однако и простые Сородичи не спешат доверять тонкокровным. Более того, вампиры тринадцатого и более низкого поколения боятся своих сиров, грандсиров и легендарных Старцев. Старцы

могут бояться непостижимых вампиров нового времени. И когда речь заходит о буквальном конце времён, каждый начинает видеть врага в любом, кто хотьь немного не похож на него самого.

• **Ангст:** По иронии судьбы, главный источник душевных страданий для тонкокровных заключается в их близости к людям. Другие вампиры знают, что им не суждено жить бок о бок со смертными, и либо устраивают одинокие убежища вдали от людей, либо избегают регулярных разговоров со смертными. Но тонкокровные живут не просто рядом с людьми – многие из них постоянно находятся *среди* людей. А уж если такой вампир вступает в романтические отношения со смертным или рожает потомка, шансы на счастливый исход его новой жизни сокращаются практически до нуля.

• **Ужас:** Большинство вампиров считают жуткими своих старейшин – но тонкокровным жуткими кажутся *все* вампиры. Не упускайте возможности изобразить мир чудовищ глазами вампиров, которые, строго говоря, до сих пор не привыкли считать себя монстрами.

Смысловая нагрузка

О чём будет повествовать ваша история, решать, безусловно, вам. Ниже приведены только несколько общих соображений о том, какие детали имеет смысл добавлять в истории о конце времён.

• **Обновление:** Что если Геенна необходима для замены одной расы вампиров другой, более новой? Такие события регулярно происходят в природе. Лесной пожар уничтожает старые деревья, чтобы те уступили место новым. Возможно, Патриархи действуют от лица природы. Возможно, они пробуждаются лишь затем, чтобы уничтожить традиционный коллектив Каинитов и позволить так называемым тонкокровным организовать собственное общество... которое также будет уничтожено спустя несколько тысячелетий. Кто знает – может быть, Геенна происходила уже не раз?

• **Шах и мат:** Возможно, самые подозрительные из Сородичей не ошибались насчёт Патриархов. Те породили потомство лишь для того, чтобы использовать новых вампиров в качестве пешек в своей личной распре. Геенна – не более чем "шахматный турнир", по итогам которого определится истинный победитель среди Патриархов.

• **Священная война:** И напротив, что если Геенной окажется последняя война Камарильи и Шабаша, вести которую будут старейшины (но не Патриархи)?

• **Злой рок:** Возможно, древние легенды окажутся правдой. Патриархи пробудятся лишь затем, чтобы совершить массовое, глобальное диаблери над всеми молодыми вампирами – если даже не друг над другом.

• **Великий обман:** Как и говорил ваш сир в Камарилье, Геенна – всего лишь миф. Что бы ни происходило в прошлом, Старцы и Патриархи давно утратили интерес к происходящему в мире людей. После недолгих волнений все обнаруживают, что жизнь продолжается.

• **Король-рыбак:** Недаром *Книга Нод* изображает Каина как трагическую фигуру, своеобразного "раненого бога". Если помочь ему искупить грехи, Бог простит его – а через изменение его крови произойдёт и духовное возрождение всех его потомков.

• **Тёмная мать:** Бог всего лишь проклял Каина – настоящим же демоном его сделала Лилит. Тем не менее, подобно индуистской богине Кали, Лилит представляет собой одновременно живое воплощение смерти и созидательный принцип, родственный материнству. И если Патриархи поднимутся на войну с более молодыми вампирами, тем останется лишь обратиться за помощью к своей тёмной матери, которая просто не может не встать на защиту детей.

Структура

• **Матрёшка:** Если вы видели русскую куклу, матрёшку, то знаете, насколько обманчивым может быть внешний вид любого предмета. Хороший сюжет, повествующий о конце времён, может выглядеть как такая матрёшка. Сначала герои расследуют одно преступление, аномалию или другое событие. Добравшись до конца, они находят другой, менее заметный сюжетный слой. И так ещё раз, и ещё раз, пока наконец судьба не выведет их в сердце глобального заговора.

• **Паззл:** И наоборот, сюжет может предложить игрокам сразу несколько сюжетных линий, которые поначалу будут казаться совершенно несвязанными: до тех пор, пока герои не дойдут до конца каждой цепочки и не обнаружат, что все сюжетные линии представляли собой последствия одного и того же события.

• **Цепочка:** Мы уже использовали слово "цепочка", однако вы можете структурировать сюжет в виде буквальной последовательности событий. Подобно паззлу, такой сюжет предлагает игрокам расследовать ситуации, которые поначалу кажутся совершенно несвязанными: однако на этот раз героям не предлагается самим выбирать направление. Они узнаёт одну деталь за другой, пока наконец не выходят на доказательства глобального заговора.

• **Комбинация:** И разумеется, вы всегда можете объединить эти методы в один. Очередным слоем матрёшки вполне может быть паззл, а определённые части паззла легко могут выступать в роли цепочки.

И последнее:
Смешанные котерии

На протяжении всей книги мы говорили о том, как редко вампиры четырнадцатого и пятнадцатого поколения объединяются в крупные фракции. Тем не менее, это не означает, что другие вампиры не могут принять тонкокровного в свою котерию. Другое дело, что это предполагает хоть сколько-нибудь нейтральное отношение старших вампиров к Синдрому тонкой крови. В лучшем случае такие Сородичи будут искреннее ценить тонкокровных за их уникальные навыки и способности – даже если речь идёт о простой человечности. В худшем тонкокровные будут выступать в роли "младших братьев", за которых другие вампиры готовы вступиться перед лицом общей угрозы, но которых они всё равно будут считать слабее, глупее или хотя бы наивнее.